

电脑、网络与戏剧（二）

黄鸣奋

—

赛

伯戏剧

“赛伯戏剧”一词，是由英语中的 Cyber 与 drama 合成的，大致可以理解为上演于赛伯空间（又译赛博空间）的戏剧。赛伯戏剧之所以成为广为人知的学术范畴，很大程度上是美国麻省理工学院学者默里的功劳。在所著《信息面板上的哈姆莱特》一书中，她自称“书迷”，并将导论命名为“一个书迷渴望赛伯戏剧”。这部著作的论述范围，涵盖了影视、电子游戏乃至幻想中的娱乐设施。据其自述，她之所以使用赛伯戏剧这一术语，是由于正在到来的故事形式虽将包容许多不同的模式与风格，但本质上是一个有特色的实体。当然，目前关注赛伯戏剧的主要还是青少年，但这不是说它就是孩子气的。随着新一代的成长，参与将被认为是理所当然的，人们会致力于寻找更加精妙、更有表现力的故事。

除广义赛伯戏剧之外，这个合成词也被用以指代具体作品，如《大学中心》（1996）、《重建夫身》（1994）等。澳大利亚新南威尔士大学的一个戏剧教育项目也起名为“赛伯戏剧”。事实上，这些作品分别代表了赛伯戏剧发展的不同取向。

1996 年，美国威廉与玛丽学院推出了以《大学中心》为题的赛伯戏剧。这出戏记录了学生们在大学期间的生活，其结构与著名的网络剧《地点》相似，剧名则来自该学院的社交中心。组织者是该院专攻计算机科技的索贝尔（当时是学生）。他为赛伯戏剧规定了几条原则：其一，这一站点是该学院学生生活的真实记载。参与的学生可以发布任何信息（题目不限），前提是讲真话。其二，该项目的参与者在网站发布信息时使用化名，这是为了便于他们充分地进行表达。不过，项目组织者自己使用了真名，目的是便于与读者或观众加强联系。只有项目组织者与参与者拥有化名的清单。项目组织者自己也有个化名，那是在介入叙事进程时使用的。如果他使用真名的话，是从全知叙事者的角度发布信息。其三，参与者不可以彼此阅读日记。其四，参与者不可以对人们的

外貌详加描写，以免知道相关人员的身分。其五，参与者每周必须按时向组织者提交一个条目，以便张贴在网上。提交的具体时间逐日排定，每天一位，总共 7 人，周而复始。其六，参与者可以自愿退出，但必须事先告知组织者。这出戏在 1996 年 8 月 28 日上网，原先预告是记录从当年秋季开学第一天到 1997 年 5 月毕业日的生活，因有后续者加入，实际上延长到 1998 年。1997 年毕业的演员们可以通过“宾客张贴”选项发布信息，这样，与之有关故事得以延续。在这期间，读者可以通过电子邮件参与这出戏的演员们的生活，或者在开放性讨论区与他们交流意见。这是远程鉴赏的形式之一。

由德国教授施米特所开发的《重建夫身》亦称“赛伯戏剧”。它取材于古埃及关于冥神奥西里斯的传说。奥西里斯本是人间国王，被其弟塞思（Seth）所杀并碎尸。塞思夺取王位，成为无恶不作的暴君。奥西里斯的妻子伊西斯逃到阴间，在那儿找到丈夫的身体碎片，将它们缝合起来。奥西里斯复活，与王后团圆，生下了太阳神何露斯。这个孩子后来为父亲报了仇。这段故事如今被利用虚拟现实技术改编成了赛伯戏剧《重装夫身》，其中既有动画，又有真人的表演。据施米特介绍，这出戏既可看成交互戏剧、视频游戏，也可看成电影或电视剧。用户可以在高科技的帮助下访问冥府，并介入那儿的事务。虚拟现实部分是在德国计算机科学研究中心生产的，视频是在科隆的媒体艺术研究院（制作的。视频电影 1994 年由比奥列克在科隆举行的“赛伯大事”展览会上推出。同一年，它应邀到奥斯纳布吕克（德国西北部城市）举行的欧洲媒体艺术节上展出，又到在墨尔本举行的实验戏剧节上放映。1995 年，它到东京电视节、斯图加特“虚拟现实世界”、布鲁塞尔科幻小说与电影节、华沙恐怖艺术节等参展。其摘要以光盘形式发行，题为 1000addOneFrame。

远程鉴赏为戏剧教育开创了新天地。澳大利亚新南威尔士大学教育与训练部的“赛伯戏剧”项目可以为例。该项目立足于考察因特网、作业提交软件与只读光盘在戏剧教育中的作用。它定义了一个关于澳大利亚与其它国家演出空间的项目。它鼓励学生将因特网用为研究手段与交流手段，以“全球戏剧”、“戏剧空间”等关键词寻找信息，要他们访问世界各国的相关网站以探索戏剧空间，并向网站管理员发送电子邮件以获取详细信息；鼓励学生以专用软件提交作业，这些作业包括文本、音频与图像等；鼓励学生将指定的只读光盘用作学习活动的扩展，以便将其成果应用于虚拟的表演空间。根据介绍，利用光盘

“开放之夜”（Opening Night）所提供的程序，学生可以进行各种实验，如对灯光效果（包括脚灯、前灯、吊灯等）进行仿真等。教师还组织了对于莎士比亚的专项研究，引导学生通过因特网搜索等途径广泛收集资料，以此为基础进行模拟性“会见莎士比亚”。

以上所介绍的项目中，《大学中心》为纪实性，《重建夫身》为虚拟性，“赛伯戏剧”则是学术性的。其形式具有“杂拌”的特点。上述情况说明：赛伯戏剧的外延与内涵都还不很确定。事实上，赛伯戏剧也可以理解为由“赛伯人”（Cyberman）演出的戏剧。《赛伯人》是一部记录片（2002）。它记载了加拿大多伦多大学电子与计算机工程系教师曼恩的事迹。曼恩在读高中时（20世纪70年代）就关注如何将人和机器结合起来。为了实现人机共生的理想，他进行了孜孜不倦的努力，70年代发明了可穿戴电脑以供摄影之用，80年代为可穿戴电脑加上了生物传感器，90年代在麻省理工学院媒体实验室实现了可穿戴电脑的无线连接，又发明了可穿戴摄像机。这种摄像机的学名是“眼架摄像机与现实中介”。它和互联网无线联接，可以让其他人实时见到曼恩之所见。如今，曼恩又推出了外形与T恤衫相像“聪明衣服”，将电路织进衣中、外接设备都扣在衣服里。这种与人“心贴心”的机器可感应人的体温、脉搏、出汗、步履等变化，并接受人所发出的指令。它们都以人脑为中央控制器，因此可视为人的思想和肢体的延伸。曼恩并不是一味特立独行。早在1992年，他就想到申请专用无线电频率供像自己这样的电子人通讯；1997年，他终于在多伦多大学建立了电子人社区，当时就有20名用可穿戴电脑或可穿戴摄像机装备起来的成员彼此进行无线通讯。曼恩想做什么事情，都可以得到这些人的建议。据他自己介绍，通过网络见其所见、思其所思并向他提建议的人在两年内居然达到3万多名之多。麻省理工学院媒体实验室不仅培养出了曼恩这样的博士（1997），而且继续推进相关研究。目前正在研制的MIThir1系统，包含可置于汗衫之内的主计算机、以太网卡、调制解调器、具有全球定位功能的摄像机等要素。显示器装在眼镜上。人体网络与外部网络的联系，是通过上述摄像机与全球定位系统的沟通建立的，安放于城市各处的小型红外信标充当了上述沟通的中介。除麻省理工学院、多伦多大学之外，卡耐基·梅隆大学也正在进行相关研究。由计算机副教授加伦牵头的Aura项目组以“自由分布的普适计算”为目标，正在开发通过专用便携鉴别器让人体与网络相连的方法。可穿戴计算技术已经走

向产业化。Xybernaut 公司就已经推出了多种型号的可穿戴计算机。可穿戴计算机的组网问题也已经提上了议事日程。利用这种新型的计算机（电脑服装），人们完全可以进行前所未有的戏剧实验。

厦门大学图书馆